

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
гимназия №10 имени А.Е. Бочкина

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«ИНФОРМАТИКА»
для 3-4 классов**

Срок реализации: 2 года

Направление: информационная культура

Возрастная группа обучающихся: 3-4 классы

Составила:

Дубровина Анна Анатольевна, учитель информатики, первая квалификационная категория;

Дивногорск, 2023г.

Пояснительная записка

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 24.09.2022 № 371-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и статью 1 Федерального закона «Об обязательных требованиях в Российской Федерации»;
- Приказа Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказа Минобрнауки России от 19.12.2014 № 1598 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»;
- Приказа Минпросвещения России от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»;
- Приказа Минпросвещения от 24.11.2022 № 1023 «Об утверждении федеральной адаптированной образовательной программы начального общего образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья»;
- Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ гимназия № 10 имени А.Е. Бочкина, утвержденной приказом от 30.08.2023 № 02-03-84, в том числе с учетом рабочей программы воспитания.

Современный период развития цивилизованного общества по праву называется этапом информатизации. Школьная информатика способствует формированию и развитию правильного мировоззрения школьников, практических навыков, так необходимых современному человеку. Информатика заняла прочное место в ряду учебных дисциплин, а навыки технологии, связанные с использованием ЭВМ, успешно внедряются как в содержание школьного образования, так и в организацию учебного процесса, управление школой.

Именно для самых младших школьников следует требовать создания самого лучшего, дидактически продуманного и мотивированного программного обеспечения.

Объективные процессы информатизации Российского общества формируют социальный заказ сфере образования на увеличение внимания к информационной грамотности и в первую очередь к овладению основами информационных технологий.

Использование компьютеров в реальном учебном процессе дает возможность для развития:

- социальной и познавательной активности детей;
- компетентности школьника как ученика: имеется в виду его самостоятельность, информационная грамотность, уверенность в себе, проявляющиеся в способности принять решение, а также ориентация на задачу и конечный результат, ответственность;
- способности ребенка к самореализации: в частности, стремление к реализации знаний в программных продуктах, в познавательной внеучебной деятельности, успешность реализации, удовлетворенность результатами деятельности;

Цели данного курса:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, способами планирования и организации работы на компьютере, умение использовать компьютерную технику для работы с информацией.
- Развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления.
- Воспитание интереса к информационной деятельности.

Задачи курса:

- Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).
- Создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.
- Осуществлять поиск информации, в том числе в тексте, базе данных, Интернете, анализировать и отбирать информацию.
- Развитие познавательных интересов, творческих способностей интеллектуальной активности детей, гибкого открытого мышления, способности к коллективной деятельности, для воспитания ответственности за принимаемые решения. путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ.
- Воспитание ответственного отношения к соблюдению правил безопасности в классе информатики.

Место учебного курса в плане внеурочной деятельности МАОУ гимназия № 10 имени А.Е. Бочкина: учебный курс предназначен для обучающихся 3-4-х классов; рассчитан на 1 час в неделю в каждом классе.

	3-й класс	4-й класс
Количество часов в неделю	1	1
Количество часов в год	34	34

Формы проведения занятий учебного курса:

- беседы;
- лекции;
- практические занятия
- самостоятельная работа
- урок проверки и коррекции знаний и умений.

Содержание учебного курса

3 класс

Модуль «Знакомство с компьютером»

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Модуль «Создание рисунков»

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Модуль «Создание проектов домов и квартир»

Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей

Модуль «Создание компьютерных игр»

Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.

4 класс

Тема «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).

Тема «Создание текстов»

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, исправление ошибок, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев

Тема «Создание печатных публикаций»

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем.

Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

Тема «Создание электронных публикаций»

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

Тема «Поиск информации»

Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование - преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- синтез - составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные результаты

3 класс

Обучающийся научится:

- выполнять на основе знакомства с персональным компьютером как техническим средством, его основными устройствами и их назначением базовые действия с компьютером и другими средствами ИКТ, используя безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами).
- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать и завершать компьютерные программы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения;
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения;
- выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения;
- выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
- сохранять созданную игру и вносить в нее изменения.

Обучающийся получит возможность научиться:

- выводить отдельные изображения игры на принтер.
- выводить полученный проект на принтер
- включать и выключать разные дополнительные устройства
- выводить отдельные кадры движущихся изображений на печать
- выводить полученный рисунок на принтер.

4 класс

Обучающийся научится:

- пользоваться компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации;
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами).
- различать сменные носители.
- работать с некоторыми программами, предназначенными для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).
- определять полное имя файла.
- создавать папки (каталоги).
- удалять файлы и папки (каталоги).
- копировать файлы и папки (каталоги)
- перемещать файлы и папки (каталоги)
- набирать текст на клавиатуре.
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их.
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста.
- работать с составными частями текста (символ, слово, абзац).
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

- работать с разными средствами оформления текста (цвет, размер и начертание шрифтов, выравнивание абзацев)
- работать с составными частями текстового документа (заголовок, подзаголовок, эпиграф, основной текст)
- создавать печатную публикацию
- работать с ситуациями, в которых может потребоваться умение готовить печатные публикации с помощью компьютера.
- работать с видами и составными частями печатных публикаций
- работать с некоторыми компьютерными программами, позволяющими создавать печатные публикации.
- вставлять изображения в печатную публикацию
- создавать схемы и включать их в печатную публикацию
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.
- создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок.
- включать в электронную публикацию звуковые и анимационные элементы.
- составлять запрос на поиск информации по ключевым словам.
- искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах.
- искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах.

Обучающийся получит возможность научиться:

- переносить файлы с одного компьютера на другой
- набирать тексты не только русскими, но и латинскими буквами,
- выводить тексты на печать
- выводить полученную печатную публикацию на принтер
- выводить полученную электронную публикацию на принтер
- пользоваться доступными приёмами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами её получения, хранения, переработки,
- искать информацию в электронных изданиях.

Тематическое планирование

№п/п	Наименование раздела	Количество часов	ЭОР
3 класс			
1.	Модуль «Знакомство с компьютером»	4 ч.	РЭШ Учи.ру Яндекс.Учебник Фоксфорд Инфоурок
2.	Модуль «Создание рисунков»	7 ч.	
3.	Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок	7 ч.	
4.	Модуль «Создание проектов домов и квартир»	11ч.	
5.	Модуль «Создание компьютерных игр»	5ч.	
	Итого:	34ч.	
4 класс			
1.	Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»	3ч.	РЭШ Учи.ру Яндекс.Учебник Фоксфорд Инфоурок t
2.	Модуль «Создание текстов»	8ч.	
3.	Модуль «Создание печатных публикаций»	5ч.	
4.	Модуль «Создание электронных публикаций»	8ч.	
5.	Модуль «Поиск информации»	10ч.	
	Итого:	34ч.	